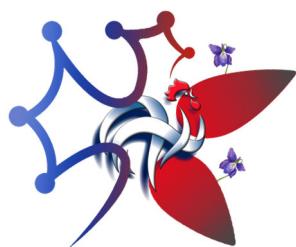




WEEKWITXE
GÚDEIWUDJE



Édition Septembre 2023

L'arbitre se déplace sur le terrain selon le principe de la diagonale.



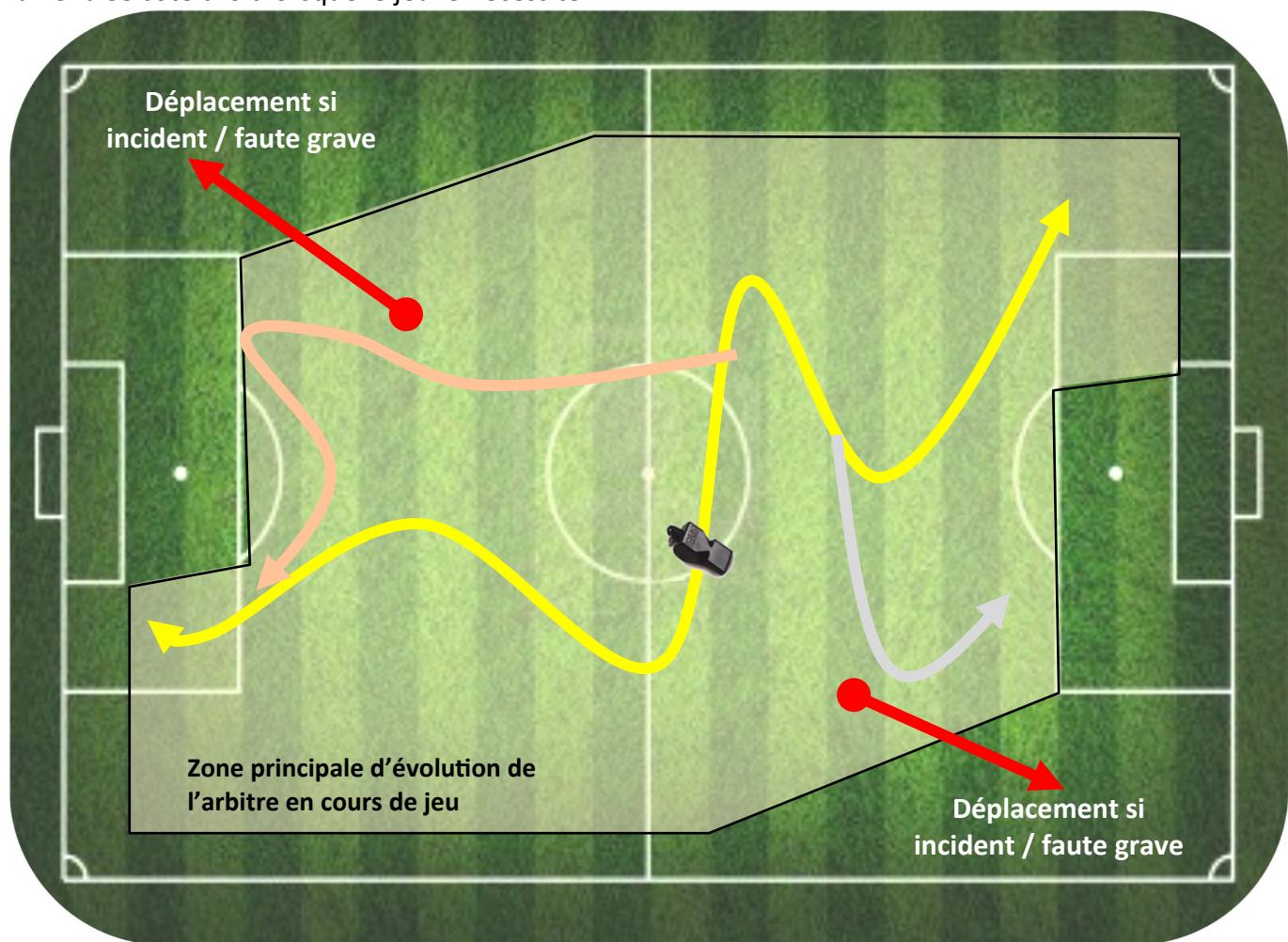
Il ne doit pas rester statique et trop proche du rond central.

Le principe général est de se trouver à gauche légèrement en retrait de l'action lorsque celle-ci se trouve en phase offensive.

Il peut s'écartier de cette diagonale en fonction de l'évolution du jeu, des fautes commises avec risque de conflit proche des arbitres assistants. Il peut aller aux extrémités de la diagonale quand sa présence est judicieuse (ex : duel défenseur / attaquant).

Afin de toujours être en contact visuel avec son assistant concerné par le jeu, l'arbitre doit contourner le jeu par la gauche pour mieux discerner les fautes éventuelles entre les joueurs.

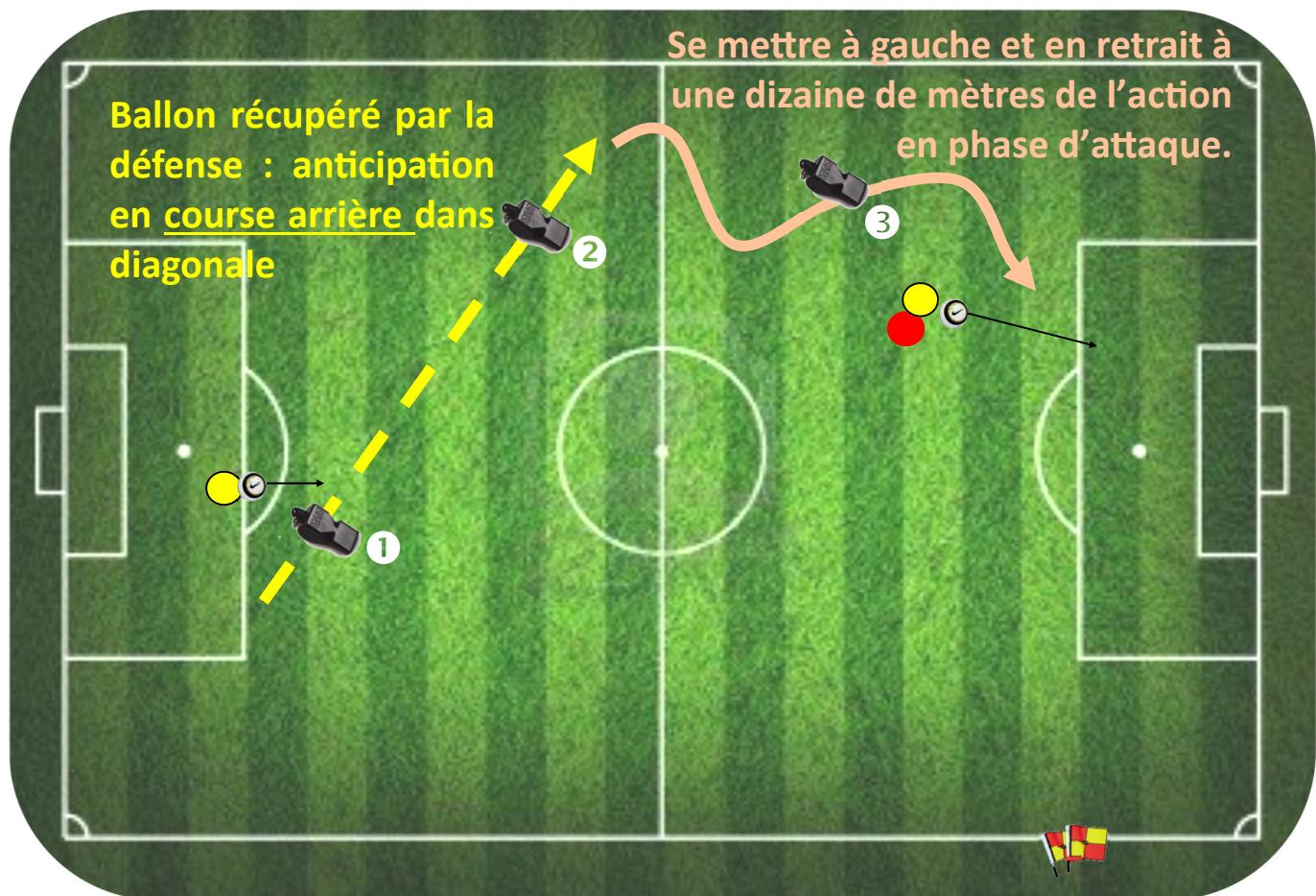
L'arbitre ne doit pas hésiter à rentrer dans la surface de réparation côté gauche ①, par contre il restera à l'entrée côté droit lorsque le jeu le nécessite ②.



L'ANTICIPATION :

Lorsque le ballon est récupéré par le camp défendant qui développe une contre attaque, l'arbitre va anticiper en course arrière ① et se trouver ainsi devant le ballon ②. Cela lui permet de garder un œil sur le duel.

Il se laisse ensuite dépasser par la progression de la contre attaque et une fois la ligne médiane franchie ③, il se place alors derrière le ballon (sur la gauche) légèrement de profil afin d'apprécier le déroulement de l'action et de garder un contact visuel avec l'assistant concerné par l'action.

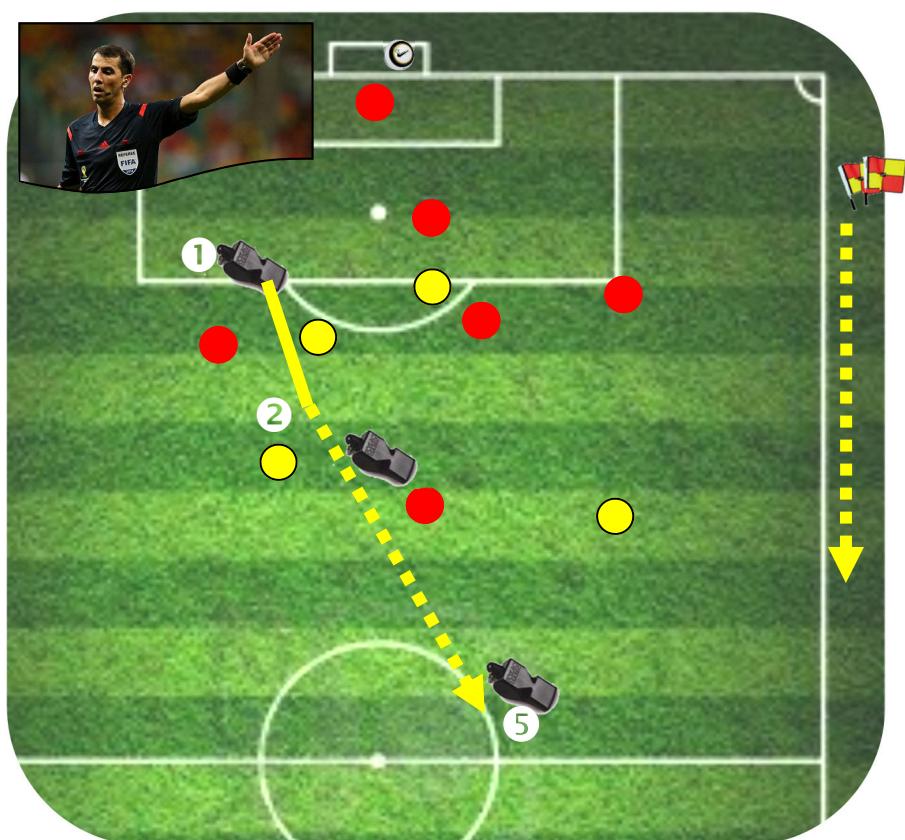
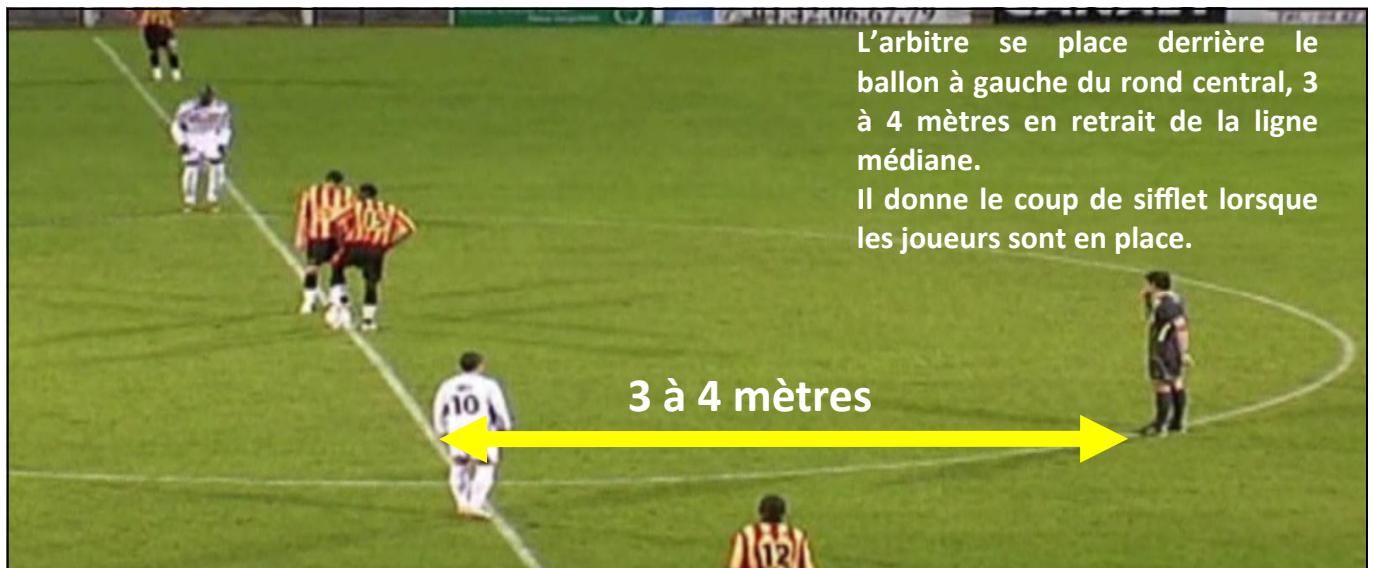


Quand le ballon est récupéré par la défense, savoir anticiper en se replaçant rapidement en course arrière.



Lors des phases offensives, l'arbitre doit être en retrait sur la gauche de l'action

FRXS GÚHQYRL



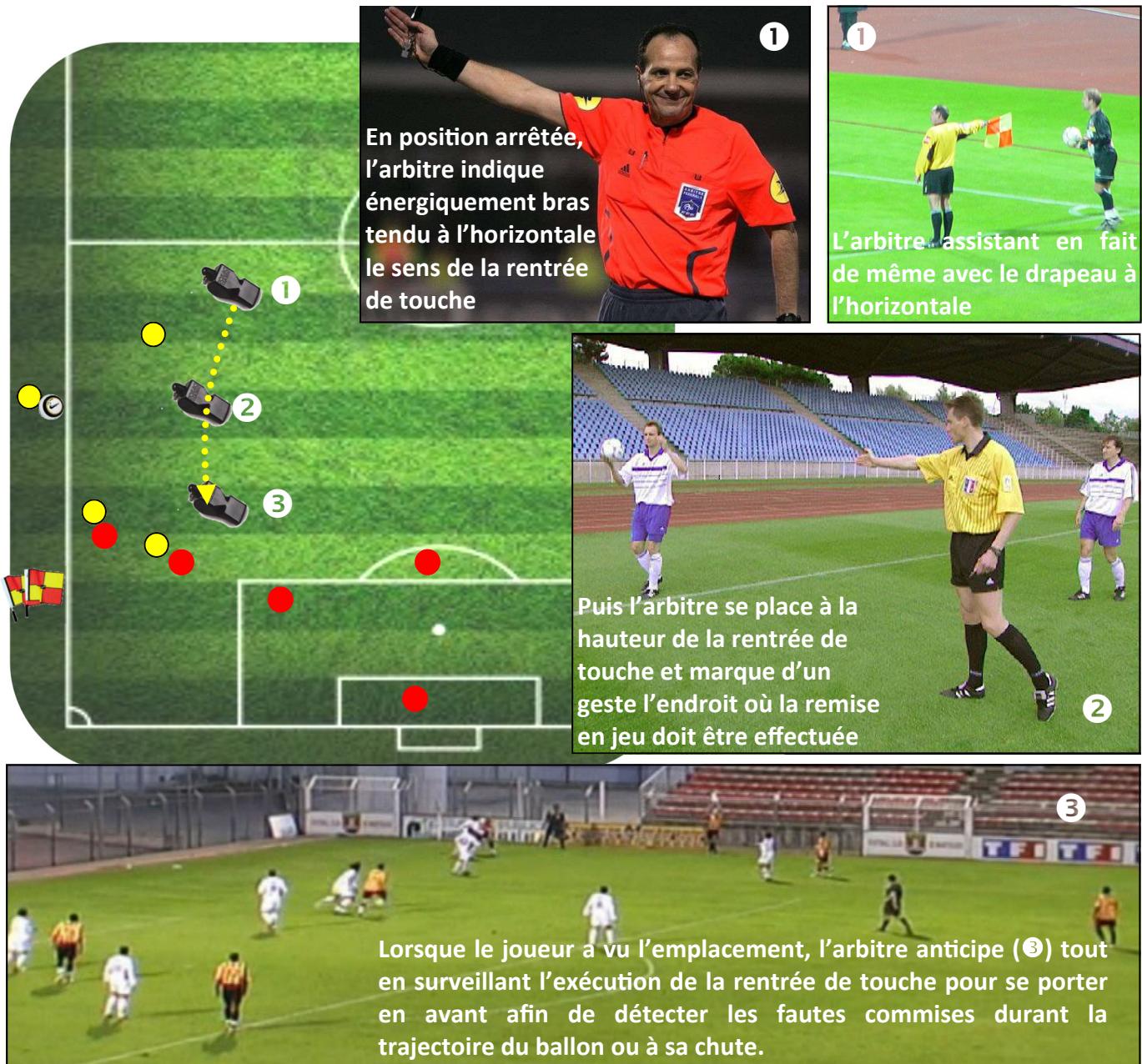
SIGNALISATION ET ATTITUDE APRÈS UN BUT MARQUÉ :

① Le central après contact visuel avec son assistant indique du bras le centre du terrain sans siffler (sauf cas de but litigieux).

② → ⑤ Il remonte ensuite en course à reculons (afin de voir les éventuels problèmes pouvant se produire à proximité du but) jusqu'au rond central .

L'assistant remontera rapidement en course arrière sur 25/30 mètres vers la ligne médiane, drapeau vers le bas sans l'agiter.

SIGNALISATION ET PLACEMENT :



Cas particuliers :

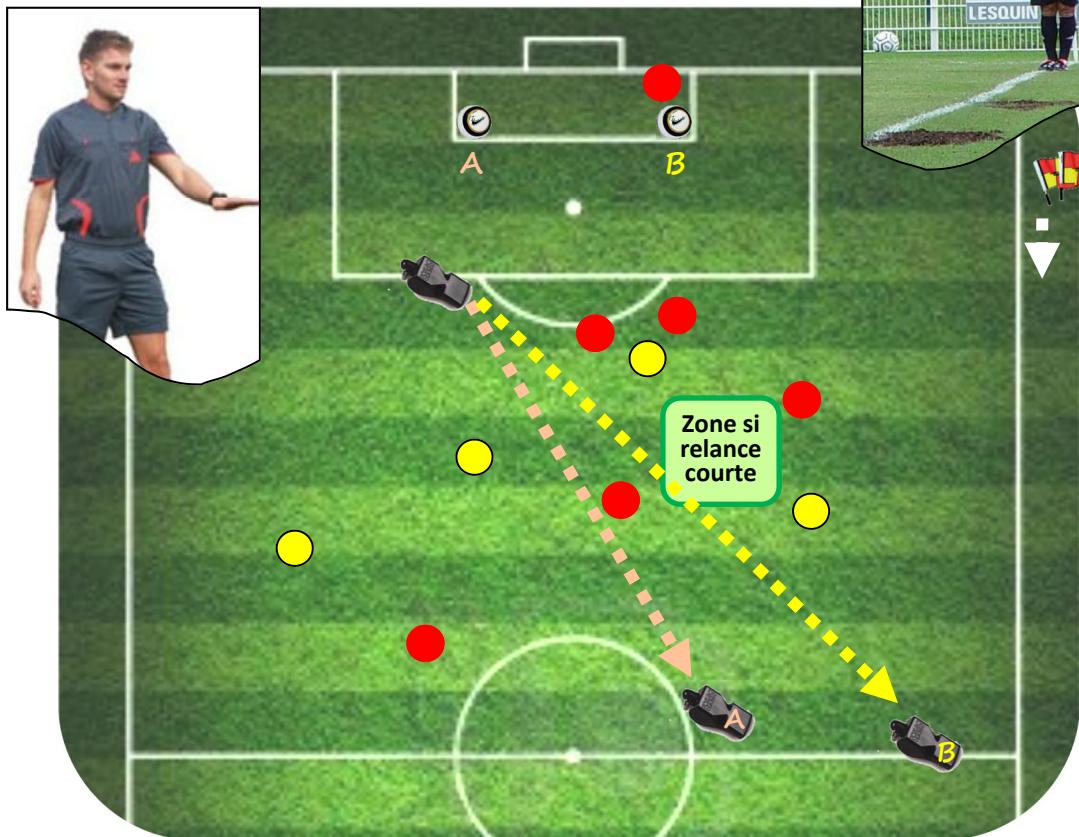
Lorsque la rentrée de touche doit être effectuée proche d'un angle du terrain, l'arbitre ne doit pas marquer l'endroit mais le signaler au joueur par la voix (ex : « reculez monsieur, encore, encore... jouez ») éventuellement accompagné d'une gestuelle adaptée. Ceci afin de ne pas gêner le jeu. Il peut appliquer la même méthode lorsque la rentrée de touche est au bénéfice de la défense et qu'il se trouve déjà en avant de cet endroit (ex : sur long dégagement de l'attaque envoyé en touche)

Remarque : si la rentrée de touche au bénéfice de la défense est du côté de l'arbitre assistant, celui-ci peut indiquer l'endroit de sortie du ballon mais regagne ensuite immédiatement sa place afin de surveiller le hors-jeu tandis que l'arbitre se porte à proximité de l'endroit supposé de chute du ballon.

SIGNALISATION :



En position arrêtée à hauteur de la surface de but, l'arbitre assistant indique avec le drapeau à l'horizontale.



PLACEMENT :

L'arbitre, après avoir indiqué le coup de pied de but, se replace :

* à une vingtaine de mètres des buts s'il estime une relance courte vu la position des défenseurs

* rapidement en course à reculons au niveau de la ligne médiane sur sa diagonale dans le cas d'un dégagement long

Quand le ballon est botté en A, l'arbitre se place près du rond central



Quand le ballon est botté en B, l'arbitre se place plus près de la ligne de touche



Pendant la trajectoire du ballon, l'arbitre se déplace rapidement vers la chute du ballon afin d'être le mieux placé pour détecter les fautes éventuelles (poussée dans le dos, tirage de maillot, ascenseur...) lors des duels attaquants / défenseurs.

L'arbitre assistant, après avoir contrôlé le placement du ballon, se placera en fonction du botteur à hauteur de l'avant dernier défenseur afin de donner priorité à la surveillance du hors jeu.

SIGNALISATION :

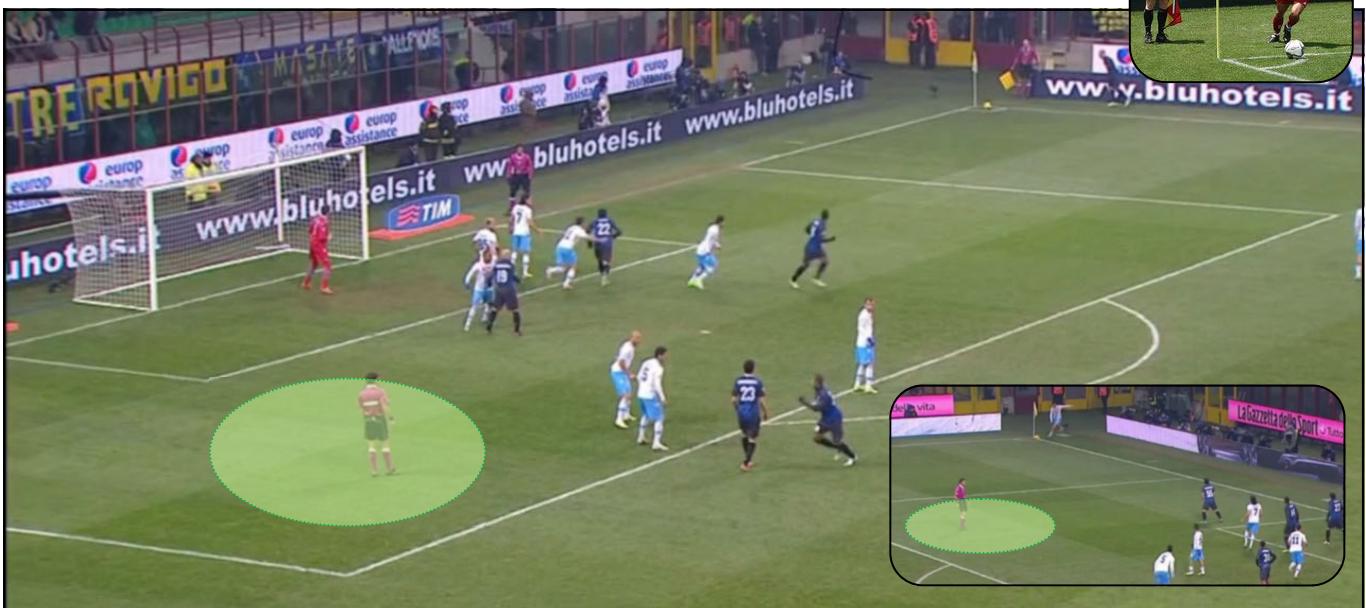


PLACEMENT :

L'arbitre se place dans la zone préconisée (cercle vert clair) en tenant compte de la position des joueurs. Lorsque le corner est joué :

- du côté de l'assistant (grande photo), l'arbitre doit donner un coup de sifflet pour faire exécuter le corner. Le placement de l'arbitre peut se situer plus près de la surface de but.
- dans sa diagonale (médaillasson du bas), l'arbitre vérifie le placement du ballon et donne le signal du botté avec la voix et la main. Il peut adopter un positionnement plus en retrait.

L'arbitre assistant (médaillasson haut) se tient derrière le poteau de coin dans l'alignement de la ligne de but et, si le corner se joue de son côté, en veillant bien à contrôler le placement du ballon et à ne pas gêner le botteur .



Conseil : avant l'exécution du corner, l'arbitre doit adopter une mesure préventive dans le cas où un attaquant se place devant le gardien de but afin de le gêner. Afin d'éviter toute réaction intempestive du gardien, l'arbitre procède comme suit :

- retarder la reprise du jeu
 - demander à l'attaquant de laisser un espace suffisant afin que le gardien puisse voir le départ du ballon.
- Si l'attaquant persiste alors que le ballon est en jeu, il sera sanctionné d'un coup franc indirect

F R X S V I U D Q F V = S U I Q F I S H V J S Q S U D X [

SIGNALISATION ET ATTITUDE :



Si la faute est légère et loin du but adverse : après avoir sifflé, l'arbitre indique **énergiquement** le sens du coup franc en tendant le bras à l'horizontale vers le but du joueur fautif puis se replace rapidement en course arrière.

Si la faute est importante (pouvant générer un conflit ou nécessitant un carton) **ou à proximité de la surface de réparation** : l'arbitre se rend **rapidement** à l'endroit de la faute, prend les décisions appropriées, place le mur (si nécessaire) puis se place comme indiqué sur les schémas.

Pour signaler que le **coup franc est indirect** : l'arbitre, une fois replacé, lève le bras à la verticale et le maintient jusqu'au toucher du ballon par un autre joueur que le botteur ou que le ballon soit sorti du terrain.



SIGNALISATION D'UNE FAUTE PAR UN ASSISTANT :

Dans le cas où l'arbitre assistant doit signaler une faute que l'arbitre n'aurait pas vu, il agira de la façon suivante :



Agiter légèrement le drapeau



Indiquer le sens de la faute en mettant le drapeau vers le but de l'équipe fautive



NB : l'arbitre assistant doit signaler les fautes uniquement :

- *s'il est plus près de l'action et mieux placé que l'arbitre*
- *si un fait important lui échappe, en particulier des voies de faits se déroulant dans le dos de celui-ci quelque soit l'endroit des faits.*

PLACEMENT :

En cas de faute légère ne nécessitant pas d'intervention, se replacer de suite en course arrière  dans les zones de placement préconisées. 

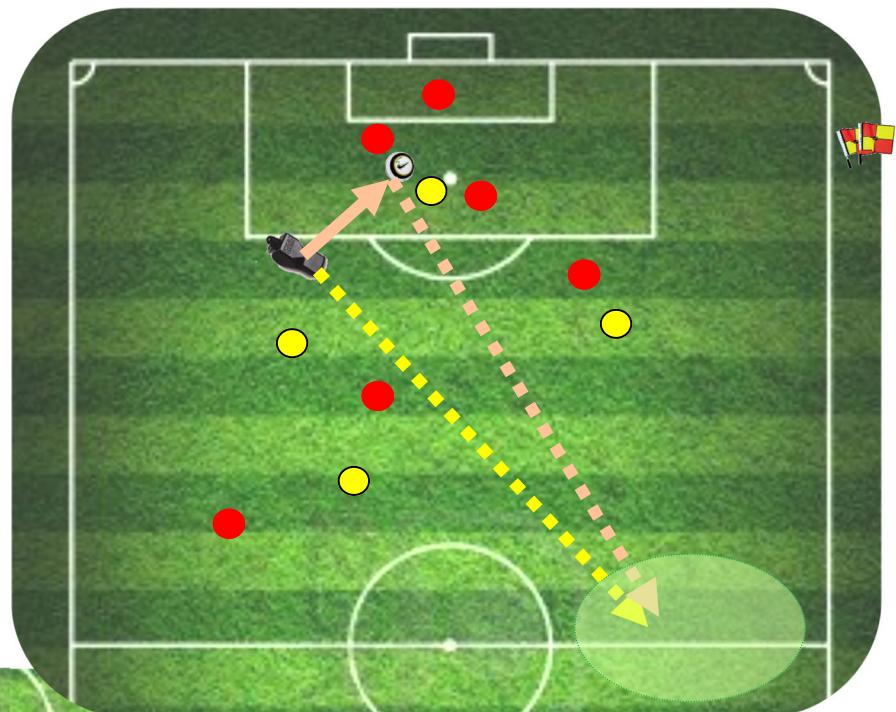
Si la faute est importante (risque de conflit ou carton à adresser) :

- se rendre **rapidement sur l'endroit de la faute**, calmer les esprits (2a) 

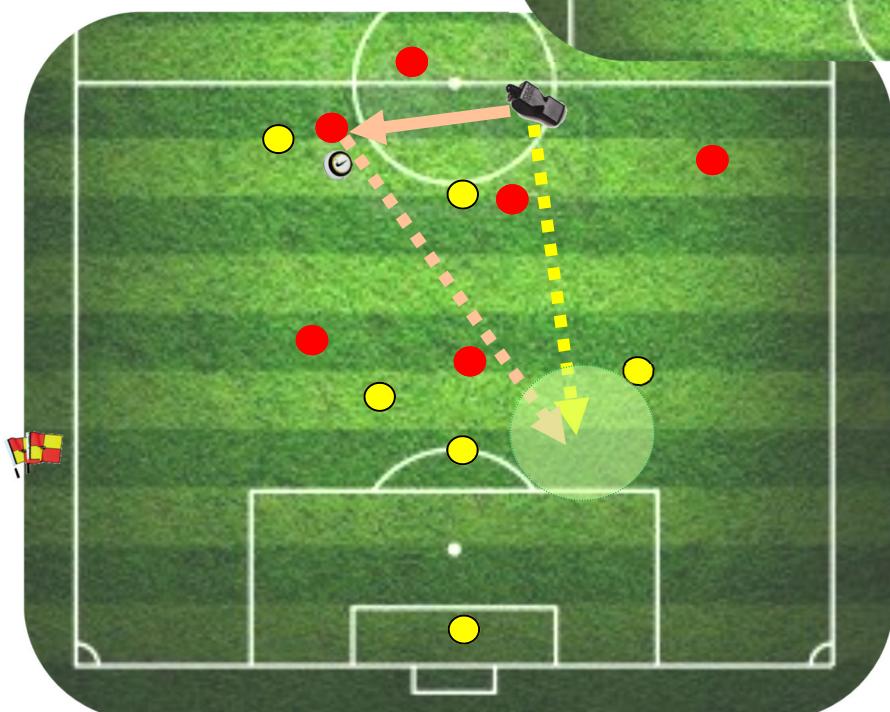
- se replacer en course arrière (2b)  dans les zones de placement préconisées. 

Une fois le ballon joué, l'arbitre doit se déplacer rapidement vers la chute du ballon (= où se déroule le duel attaquant / défenseur) pour voir les fautes éventuelles (poussée, tirage maillot, "ascenseur"...).

Coup franc en zone défensive



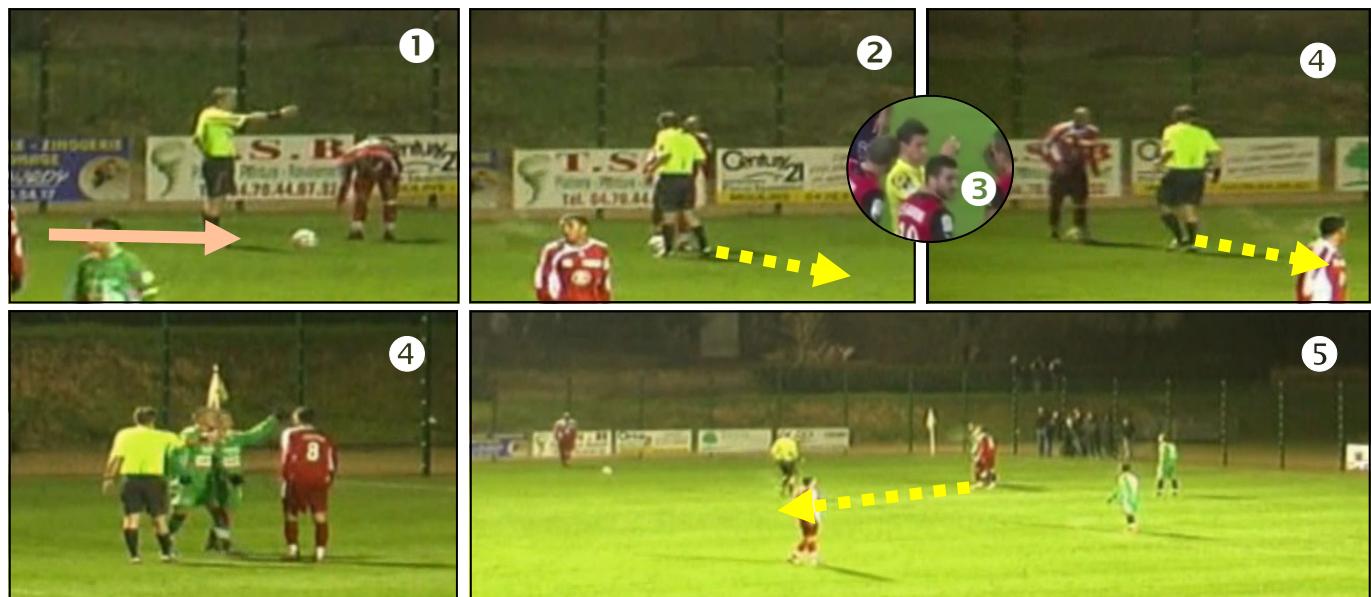
Coup franc au milieu de terrain



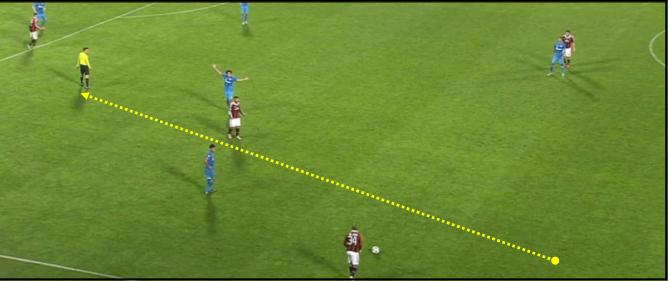
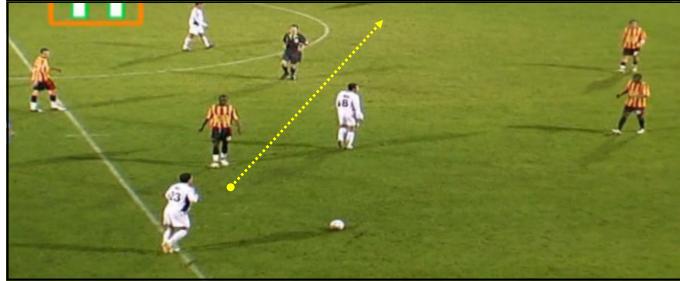
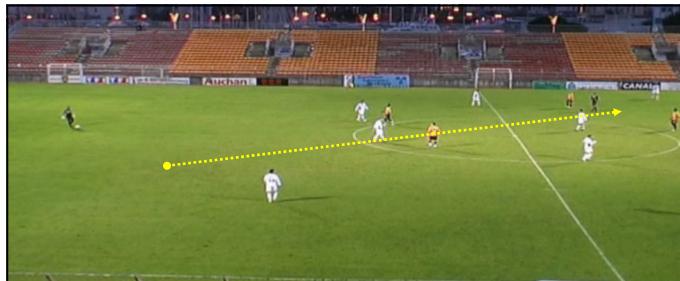
PROCÉDURE D'EXÉCUTION DU COUP FRANC EN PHASE OFFENSIVE :

Les étapes :

- ①- En sifflant, aller **rapidement** à l'endroit de la faute et indiquer le sens du coup franc.
- ②- Faire placer le ballon à l'endroit de la faute
- ③- Indiquer aux joueurs de tirer au signal et leur montrer le sifflet
- ④- Placer le mur à 9m15 du ballon en marche avant (surveillez aussi le bon positionnement du ballon)
- ⑤- **À reculons** (afin de vérifier que le ballon et le mur ne bougent pas), aller se placer dans la zone selon les différents cas.



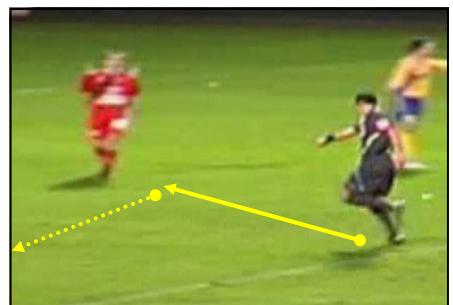
F R X S V I U D Q F V = T X H O T X H V I P D J H V



SIGNALISATION :

En sifflant, l'arbitre **court** en direction du point de penalty en l'indiquant **bras tendu**. Une fois arrivé à proximité, l'arbitre recule de suite de façon à se placer comme indiqué ci-dessous.

L'arbitre assistant se déplace rapidement pour se placer à l'intersection ligne de but / ligne de surface de réparation.



PLACEMENT :



L'arbitre assistant se place à l'intersection de la ligne de surface de réparation et de ligne de but.



Après avoir fait tomber la pression d'une décision cruciale et que tous les acteurs aient compris votre détermination, marquer fermement la position réglementaire exigée par les lois du jeu.

N'hésitez pas à vous approcher des joueurs en leur montrant à l'aide du bras la ligne de surface de réparation et les 9m15 exigés par l'arc de cercle.

Une fois les joueurs en place, l'arbitre ordonne l'exécution **OBLIGATOIREMENT** par un coup de sifflet.

TIRS AU BUT :

Lors de l'épreuve des tirs au but, l'arbitre se rapproche de la surface de but et du ballon n'ayant plus que le gardien et le botteur à surveiller.

Un arbitre assistant se place à l'intersection de la ligne de but et de la ligne de surface de but.

L'autre arbitre assistant se place dans le rond central en compagnie des joueurs pouvant être appelés à exécuter un tir au but.

OUD YD Q WD JH

L'arbitre appliquera l'avantage en analysant :

- ➔ La présence de joueurs adverses
 - Si des adversaires se trouvent à proximité, l'avantage a peu de chance d'être réalisé
- ➔ Le sens du jeu
 - L'avantage doit permettre au joueur en bénéficiant d'aller en direction du but adverse
- ➔ La gravité de la faute
 - **①** Si la faute mérite un carton rouge : pas d'avantage (sauf exception d'une possibilité de but marqué)
- ➔ L'endroit de la faute
 - Peut-il y avoir un réel avantage lorsque la faute est commise dans la surface de réparation sur un joueur de l'équipe défendante ? (= loin du but adverse)
 - De même, n'est-il pas préférable de siffler un penalty plutôt que de laisser un avantage non certain ?
- ➔ La physionomie du match
 - Lorsque l'état d'esprit des acteurs n'est pas favorable, l'application de l'avantage doit être limité



Exemple d'un bon avantage : le joueur rouge récupère le ballon, pas d'adversaires pouvant intervenir immédiatement, et il peut développer son action de jeu vers le but adverse.

NB : si l'arbitre décide de revenir à la faute initiale (**dans un délai court de 2 à 3 secondes**), il doit avoir à l'esprit que son coup de sifflet fait bien suite à un avantage qui n'est pas réalisé et non à un mauvais geste technique du joueur bénéficiant de l'avantage (mauvaise passe, tir non cadré...)

SIGNALISATION :

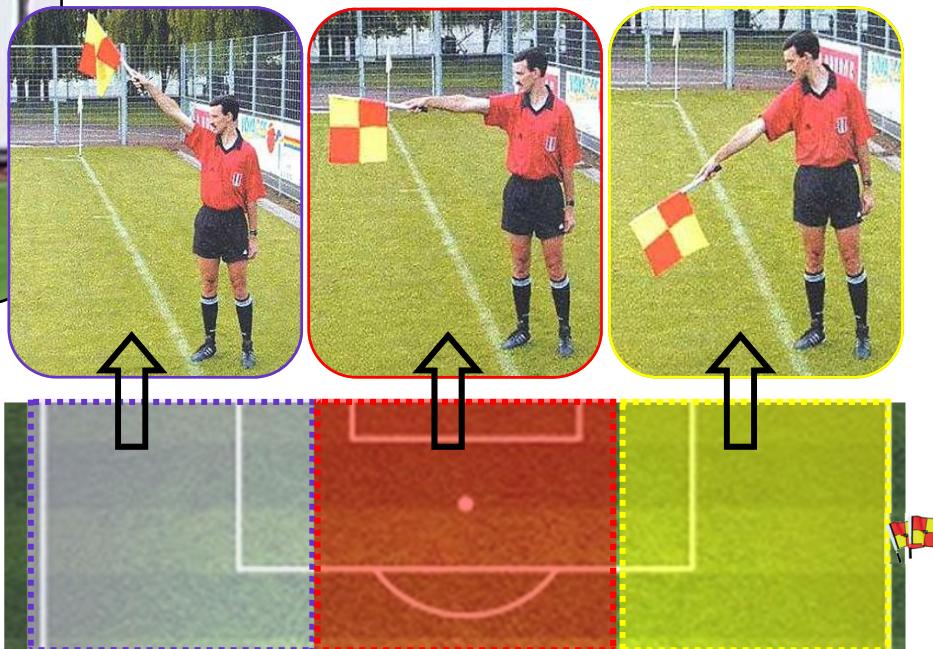




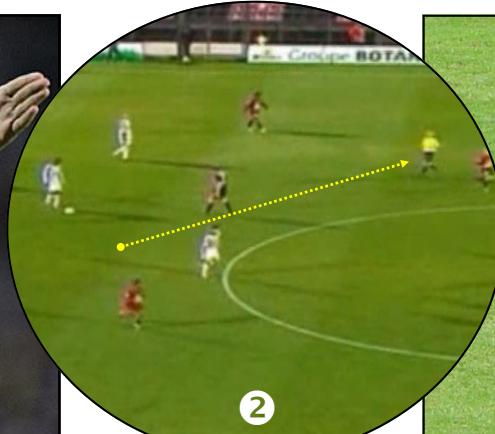
L'arbitre assistant indique la position de hors-jeu sanctionnable d'un joueur en levant le drapeau à la verticale.

Attendre la décision de l'arbitre (s'il siffle ou vous demande de baisser).

S'il siffle, l'assistant indique l'endroit de la position du hors-jeu comme sur les schémas ci-dessous :



1



2



3

① L'arbitre siffle puis indique le sens du coup franc.

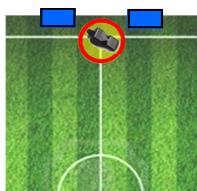
② Il va rapidement se replacer en course arrière (bras non en l'air)

③ Une fois placé, il lève le bras à la verticale jusqu'à ce que le ballon soit touché par un joueur autre que le botteur ou que le ballon sorte du terrain.

S U R F S G X U H G H U H P S O D F H P H Q W

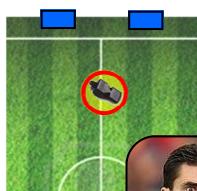
Dans le cas où il n'y a qu'un arbitre central officiel avec des assistants bénévoles :

- Pour l'entrée d'un remplaçant :

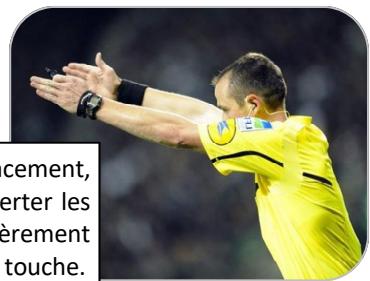


1. à un arrêt de jeu, l'arbitre signale le remplacement à l'ensemble des acteurs
2. il se rend rapidement à l'intersection ligne médiane / ligne de touche du côté des bancs
3. il vérifie l'équipement du remplaçant pendant que le remplacé sort du terrain
4. il note sur son carton d'arbitrage l'entrée du remplaçant
5. il laisse rentrer sur le terrain le remplaçant une fois que le remplacé est sorti du terrain
6. il se replace rapidement puis fait reprendre le jeu

- Pour le retour d'un joueur remplacé revenant sur le terrain à la place d'un autre :



1. à un arrêt de jeu, l'arbitre signale le remplacement à l'ensemble des acteurs
2. il se rend rapidement à une vingtaine de mètres de l'intersection ligne médiane / ligne de touche
3. il « bloque » le **joueur revenant** en lui demandant d'attendre d'un geste et de la voix (photo en médaillon)
4. il autorise au joueur revenant de rentrer lorsque le remplacé est sorti du terrain
5. il se replace rapidement puis fait reprendre le jeu



NB : Pour autoriser un remplacement, l'arbitre siffle 2 petits coups pour alerter les joueurs et indique des 2 bras légèrement vers le haut la direction des bancs de touche.

Dans le cas où la rencontre se déroule avec 3 officiels, dans tous les cas de remplacement :

1. à un arrêt de jeu, l'arbitre assistant signale la demande de remplacement à l'arbitre ①
2. l'arbitre signale la demande de remplacement à l'ensemble des acteurs
3. l'assistant côté banc se rend rapidement à l'intersection ligne médiane / ligne de touche
4. il vérifie l'équipement du remplaçant pendant que le remplacé sort du terrain ②

NB : Lors d'un retour, l'assistant n'est pas dans l'obligation de vérifier de nouveau l'équipement

5. il note sur son carton d'arbitrage l'entrée du remplaçant, le central en fait de même

Signalement d'une demande de remplacement

①



②



③





S'il n'en veut pas :

Lui demander de se relever et reprendre le match rapidement.

S'il en veut (ou si le joueur ne répond pas au bout de 2 demandes):



* sauf dans le cas où le fautif a reçu un carton et que les soins durent au maximum 30 secondes

Le blessé peut revenir quand le jeu aura repris avec autorisation de l'arbitre :

S'il ne saignait pas :

- pendant le jeu, par une ligne de touche
- à un arrêt de jeu, de n'importe quelle ligne du terrain



S'il saignait :

- OBLIGATOIUREMENT à un arrêt de jeu
- l'arbitre vérifie l'arrêt du saignement
- si le saignement persiste, refuser l'entrée du joueur, reprendre le jeu et le soigneur doit continuer les soins
- si le saignement est stoppé et protégé, autoriser la rentrée du joueur



Le joueur pourra se faire soigner sur le terrain dans ces 6 cas :

1 Blessure d'un gardien de but

Celui-ci peut être soigné sur le terrain et prendre part au jeu dès que celui-ci reprend.

NB : si la blessure du gardien est longue, demander à l'équipe d'éventuellement le remplacer.



2 Collision entre un gardien de but et un joueur de champ (partenaire ou adversaire)

Le gardien de but et le joueur de champ pourront, tous les deux, être soignés sur le terrain. Par conséquent, le joueur de champ, comme le gardien de but, pourra reprendre le jeu immédiatement. Toutefois, si les soins de l'autre joueur de champ se prolongent après que le gardien de but est rétabli, l'arbitre fera sortir ce joueur afin de faire reprendre le jeu rapidement.

3 Collision entre deux joueurs de la même équipe

Les deux joueurs pourront être soignés sur le terrain et pourront reprendre immédiatement le jeu. Toutefois, si les soins de l'un des deux joueurs de champ se prolongent après que l'autre est rétabli, l'arbitre fera sortir le joueur blessé afin de faire reprendre le jeu rapidement, ce cas ne s'applique évidemment pas au gardien de but.



4 Blessure sérieuse ou grave

Comme une langue avalée, perte de connaissance, jambe fracturée... (impossibilité objective de déplacer le joueur), nécessité de soins immédiats.

Ne pas donner d'ordre aux dirigeants pour sortir le joueur, laisser intervenir les services de secours (pompiers, samu...) le cas échéant.

5 Equipe réduite à 8 joueurs / ses

Si une équipe n'est composée que de 8 joueurs/ses et qu'un joueur doit se faire soigner, il pourra l'être sur le terrain suite à l'impossibilité de jouer à moins de 8 joueurs/ses.

6 Lorsque le fautif reçoit un carton

Si le joueur qui a commis la faute est sanctionné d'un avertissement ou d'une exclusion, le joueur blessé victime de la faute pourra se faire soigner sous réserve que les soins durent au maximum 25 à 30 secondes.

S'ils durent plus longtemps, le blessé sera invité à sortir du terrain et suivre la procédure habituelle.

U D S S H O C O Ú R U G U H H W F D U W R Q V

RAPPEL À L'ORDRE

Effectué de manière solennelle, le rappel à l'ordre doit faire comprendre aux acteurs du match que l'arbitre ne tolérera plus par la suite ce genre d'écart.

MÉTHODOLOGIE

L'arbitre appelle face à lui le (ou les) joueur(s) concerné(s) et exprime, de manière simple et concise, qu'il faut garder son calme.

L'arbitre doit éviter de faire de grands gestes.

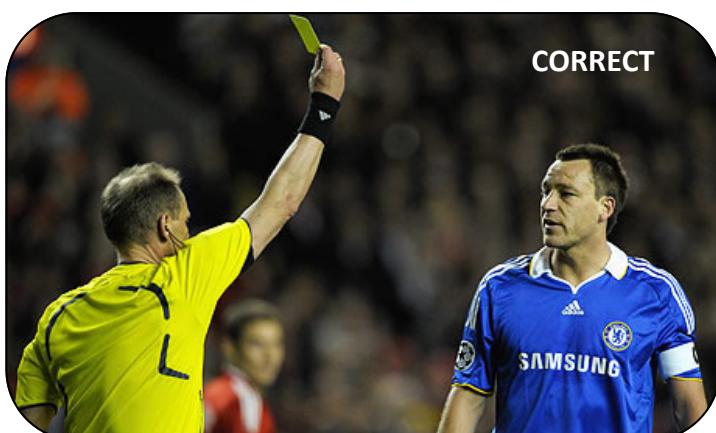


SANCTIONS DISCIPLINAIRES (CARTONS BLANC / JAUNE / ROUGE)

Afin d'éviter toute confusion et de permettre aux acteurs et spectateurs de la rencontre d'être bien informés, l'arbitre doit procéder de la manière suivante :

MÉTHODOLOGIE

- ① L'arbitre prend du recul par rapport à la situation du jeu en s'écartant de quelques pas
- ② Il isole le joueur à sanctionner des autres joueurs (partenaires et adversaires) en l'invitant à venir vers lui
- ③ Il signifie au joueur la sanction par présentation du carton approprié en levant bien le bras
- ④ Il note le n°, le temps et la faute commise sur son carton d'arbitrage



INCORRECT
car trop de joueurs





ATTROUPEMENT DE NIVEAU 1 : « MINI - ATTROUPEMENTS »

Pas de bousculade (ou très légère), pas d'échanges de coups, quelques paroles d'énervernement possibles.

Ces situations peuvent être gérées avec pédagogie, approche humaine et fermeté comportementale.

1 – Explosivité et coup de sifflet : L'arbitre intervient rapidement sur le duel, il peut essayer de séparer les protagonistes.

2 – Après séparation des protagonistes et retour au calme, l'arbitre isole les deux protagonistes et montre par **un rappel à l'ordre ferme** l'irrecevabilité de tels comportements.

3 – Si l'arbitre estime que cette situation reste isolée et peu influente sur l'image du football, **il ne sanctionnera pas disciplinairement les joueurs.**

ATTROUPEMENT DE NIVEAU 2

Bousculade légère, paroles d'énervernement, pas d'échanges de coups.

Situations moins fréquentes mais qui doivent au fil des minutes et des duels être pressenties et anticipées par l'arbitre.

La difficulté de ces situations à haute tension est de tout voir, de tout juger en quelques secondes et avec un grand nombre d'acteurs sur un petit périmètre.

Votre principale mission reste un contrôle TOTAL de la situation.



L'objectif n'est pas de sanctionner SYSTEMATIQUEMENT mais d'être anticipatif, réactif et cohérent dans la décision et les éventuelles sanctions.

Sanctions disciplinaires minimales : un avertissement à chaque instigateur de l'attroupelement

Sanctions complémentaires éventuelles : un ou plusieurs avertissements aux joueurs ayant interférés dans l'attroupelement de manière significative et anormale.

Lorsque vous êtes à 3 officiels, définissez les rôles et missions de chacun dans de telles circonstances :

1 – L'arbitre analyse le duel, la sanction disciplinaire adaptée du fautif, la protection de la victime.

2 – L'assistant proche contrôle les acteurs périphériques du duel afin d'adapter la sanction disciplinaire à appliquer éventuellement.

3 – L'assistant éloigné doit être en mesure d'identifier un des joueurs s'étant incontestablement impliqué dans l'attroupelement et d'apporter l'information à l'arbitre.



ATTROUPEMENT DE NIVEAU 3 : « BAGARRE »

Échanges de coups et autres comportements agressifs

L'arbitre est dans l'incapacité de stopper la situation et devra prendre du recul, et le cas échéant contrôler la situation à 3, en quadrillant le terrain. A la fin des événements :

Sanctions disciplinaires minimales : un avertissement à chaque instigateur de l'attroupelement et une exclusion pour un joueur de chaque équipe impliqué dans la bagarre.

Sanctions disciplinaires complémentaires éventuelles : une ou plusieurs exclusions aux joueurs ayant interférés dans la bagarre de manière significative.

Lorsque vous décidez d'exclure pour quelque raison que ce soit un joueur de chaque équipe, à fortiori lorsque le climat est particulièrement tendu, il est souhaitable de faire sortir les deux protagonistes l'un après l'autre et non en même temps pour éviter une deuxième vague de conflit.



**District Haute Garonne
de Football**

**59 ter, chemin de Verdale
312420 SAINT JEAN**

Tél. : 05.62.89.05.30 – Fax : 05.62.89.05.35
Email : secretariat@haute-garonne.fff.fr



Guide réalisé par Olivier LEDOUX
Conseiller Technique Départemental en Arbitrage
District Haute Garonne de Football